Wii

CAPCOM

GUÍA PRÁCTICA

MONSTER HUNTER™ 3 Tri

¡¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR CAZADOR!!

SUPLEMENTO REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY PARA NINTENDO IBÉRICA





EL KIOSKO DE MIC____MIC


HOBBY
CONSOLAS

MONSTER HUNTER 3 Tri

sumario

Este suplemento se regala inseparablemente con Hobby Consolas nº 224



Los conceptos más básicos

«Monster Hunter Tri» es un juego en el que el éxito depende de cómo nos manejemos con todas las posibilidades a nuestro alcance. Aquí está lo que conviene saber antes de comenzar.

SABER MOVERSE EN TERRITORIO HOSTIL



LAS RECOMPENSAS se obtienen derrotando monstruos y despedazando su restos.



PODEMOS MORIR DOS VECES, pero el botín disminuye y, a la tercera, fracasamos.



EL EQUIPAMIENTO no se puede modificar en plena misión, así que elegid bien antes.



EL AFILADO DEL ARMA es esencial. Con una hoja mellada no haremos ni cosquillas.

LA PROFUNDIDAD DE LA SAGA se mantiene en esta entrega para Wii, en la línea de lo que ya pudimos ver en PSP. Eso significa que, si queréis llegar a ser unos cazadores de primera, tendréis que echar horas y horas hasta dominar la infinidad de opciones, armas, armaduras, objetos o monstruos que incluye, sobre todo si pretendéis estar entre lo más granado del modo online.

DERROTAR A LOS JEFES lleva su trabajo, pero, por suerte, la curva de dificultad del juego es más o menos progresiva. Esto significa que los primeros jefes son un auténtico paseo en comparación con los últimos. No es un juego fácil, no os engañéis, pero, con entrenamiento y maña, ninguna de las misiones os resultará imposible.

HAY QUE ARMARSE DE PACIENCIA, porque no será raro que, cuando llevéis 40 minutos de misión y creáis que al monstruo no le queda más que un suspiro, se revuelva, os envíe a casa y consiga sacaros de quicio. Pero si guardáis las distancias y sabéis cómo hacerle frente y cuáles son sus puntos débiles, con una buena arma la mayoría de las veces os llevaréis el gato al agua.

TIPOS DE MISIONES

LAS MISIONES O QUESTS del Gremio de Cazadores son las que desarrollan la aventura principal. Para acceder al Gremio, al comenzar la aventura hemos de cumplir con un pequeño tutorial en forma de misiones muy sencillas, como recoger una serie de hierbas o minerales, algo que nos va adelantando el esqueleto del desarrollo.

LA DIFICULTAD aumenta progresivamente a lo largo de cinco niveles. Por lo general, al completar todas, o casi todas, las misiones de un nivel, se desbloquea el siguiente. No obstante, de vez en cuando aparecen misiones urgentes que es obligatorio superar, como las de derrotar al Gobul o la que nos enfrenta directamente al Lagiacrus por primera vez.



EL TUTORIAL de las primeras misiones nos permite conocer las nociones más básicas.



HAY SUBMISIONES que se pueden cumplir paralelamente al objetivo que nos ocupa.

CAZAR Y CAPTURAR

LOS COMBATES contra los numerosos monstruos de cada zona son la base del juego y el principal tipo de misión. De los enemigos comunes casi os podéis olvidar, porque casi nunca os pondrán en ningún aprieto, pero los jefes obligan a estar atentos en todo momento. Ahora bien, no siempre se trata de acabar con su vida.

EN LAS MISIONES DE CAZA sí que hay que matar a los monstruos, algo que, en algunos casos, nos puede llevar mucho tiempo, especialmente cuando aún no contemos con armas fuertes. Sin embargo, en las misiones de Captura hay que dejar extenuados a los rivales para poder "cogerlos". Matarlos supone fracasar en la misión.



EN LA CAZA lo único que hay que hacer es zumbar a los bichos hasta eliminarlos.



LA CAPTURA es más sutil. Hay que lanzar trampas justo cuando estén muy débiles.



USA SUMINISTROS Y APRENDE A COCINAR

EL BAÚL AZUL DEL CAMPAMENTO BASE pone a nuestra disposición los recursos necesarios para superar la misión de que se trate. Esos suministros son independientes de nuestro equipamiento y objetos. Es decir, son una ayuda inherente a cada misión que hay que devolver al terminar, los hayamos usado o no. Suelen ser raciones, primeros auxilios, bolas de pintura, bebidas o munición de ballesta.

PARA AUMENTAR LA RESISTENCIA durante las misiones hay que recurrir a la carne que se obtiene de numerosos animales comunes, como Aptonoths, Kelbis o Popos. Para ello, usad el asador barbacoa, que permite hacer la carne poco hecha, al punto o quemada. La primera aumenta un poco la resistencia, la segunda la incrementa mucho y la tercera puede tanto bajarla como subirla.



LOS SUMINISTROS son los primeros objetos que utilizar, pues hay que devolverlos tras cada misión.



COMBINAR OBJETOS sirve para lograr ítems más poderosos, en especial los de recuperación.



EL FILETE AL PUNTO se logra cuando la música para y la carne cambia de color por segunda vez.

LOS REYES DEL REINO ANIMAL

LOS JEFES FINALES siguen unas rutinas de comportamiento que conviene tener en cuenta para derrotarlos. No obstante, muchos de ellos repiten ciertos ataques. Así, prácticamente todos se apoyan en los rugidos y el batir de alas (los voladores) para mantener a raya a nuestro cazador, además de en técnicas como los coletazos y las embestidas, ante las que conviene estar siempre en guardia para poder esquivarlas rodando hacia un lado.

LA VITALIDAD QUE TIENEN LOS MONSTRUOS es una de las grandes características de la saga, y aquí no es menos. En ningún momento tenemos la referencia exacta de cuánto les falta para morir, sino que hay que intuirlo en cuanto veamos que empiezan a cojear ostensiblemente o huyen sospechosamente a dormir o cazar a alguna presa. No conviene perderlos nunca de vista, así que, nada más verlos, marcadlos con una bola de pintura por si huyen de vosotros.



CADA ENEMIGO tiene sus propias rutinas de ataque, así como un nivel de hostilidad variable.

CONSEJOS

DADA LA DIFICULTAD y la pasmosa facilidad con que algunos enemigos pueden mandarnos a la lona, conviene actuar con cabeza. Dependiendo del arma, podréis manteneros en guardia o no con ella desenfundada. Si el enemigo está en un momento de furia, lo mejor es guardarla y correr de un lado a otro esquivando sus ataques. Si está más tranquilo, no dudéis en machacarlo desde los costados, la parte posterior o entre sus patas (ir de cara hace más daño, pero solos suele ser un suicidio).

LA NECESIDAD DE AFILAR EL ARMA O USAR OBJETOS se suele presentar en el momento más inoportuno. Si no estáis rodeados de enemigos, proceded sin ningún reparo, pero, si no, a veces conviene cambiarse durante unos segundos a una zona anexa, para así evitar golpes. Procurad evitar que el arma llegue a mellarse y que la barra de salud esté siempre por encima de la mitad.

EL CAMPAMENTO BASE puede significar un alivio si las cosas se ponen feas. Allí se puede acudir para dormir una siesta y recuperar la vitalidad y curar estados alterados. Eso sí, cuidado, porque mientras tanto el jefe en cuestión puede aprovechar para recuperarse de sus heridas.



NO ATACAR A LO LOCO es vital para no morir a la mínima. Id sin prisa, pero sin pausa.



LA SALUD de los jefes la indican sólo su cojera o su babeo. No lo paséis por alto.



EL USO DE OBJETOS sólo es posible cuando el arma está enfundada. Curaos a menudo.



GUARDAD antes de cada misión. Así, en caso de sucumbir, no se pierden objetos ni dinero.



El arsenal para la batalla

Hay siete grandes tipos de armas que se adaptan a varios estilos. Aquí tenéis lo que hay que saber de las cerca de 350 que existen y del arte para crearlas desde cero usando trozos de monstruos.

BASES DEL COMBATE

La mayoría de armas disponibles se manejan con un sistema parecido, pero, a la hora de jugar, cada una tiene sus pros y sus contras, algo que hay que tener en consideración.

EL PODER DE ATAQUE DEL ARMA denota la cantidad de daño físico que produce. Es un buen medidor de potencia, pero, en ocasiones, no bastará con tener un arma que supere los 1.000 puntos de daño para salir victorioso. Tampoco el nivel de afilado garantiza que un arma sea necesariamente mejor que otra.

EL PODER ELEMENTAL debe tenerse muy en cuenta en función de la debilidad de los enemigos a determinados estados. Así, muchas armas incorporan poder de fuego, agua, electricidad, hielo o dragón, lo cual puede ser más determinante que el ataque físico.

LA AFINIDAD se relaciona con la posibilidad de ejecutar golpes críticos que dejen grogui a los oponentes. Además, ciertas armas incluyen ranuras para añadir adornos que mejoren sus parámetros.



HAY SIETE NIVELES DE RAREZA de las armas. Si podéis haceros una que incorpore el elemento dragón, seréis los mandamases del modo online.

EL ARTE DE FORJAR

La Aldea Moga cuenta con una armería a cargo de un artesano wyveriano que, por una módica cantidad y ciertas partes de monstruos, puede crear la herramienta definitiva.

LA TIENDA os permite adquirir las armas y armaduras más básicas con dinero, sin necesidad de combinar elementos provenientes de diferentes monstruos. Sin embargo, esas armas son sólo las más débiles, así que tarde o temprano tendréis que acabar "pasando por caja" en el puesto del artesano wyveriano.

EL ARMAMENTO DE ÉLITE sólo se obtiene si se forja y se mejora progresivamente. Para ello, por lo general hay que entregar un cierto mineral y una o dos partes de un determinado monstruo en cantidades bastante elevadas, lo que obliga a jugar mucho.

SE PUEDE EMPEZAR forjando equipamiento inspirado en monstruos sencillos como el Qurupeco y el Ludroth Real, pero las armas más exclusivas derivan de los jefes más avanzados.



EL ARTESANO DE ARMAS puede crear armas de destrucción masiva. Lo malo es que hay que cazar y cazar hasta tener dinero y todos los materiales.

ARMADURA DE PROTECCIÓN



RESISTIR A LOS ATAQUES depende de la armadura que llevemos encima. Las de los cazadores que usan espada son más fuertes que las de los artilleros, más ligeras para facilitar su movilidad.

CINCO FRAGMENTOS son los que hay que combinar: cabeza, pecho, brazos, cintura y piernas. Igual que sucede con las armas, las mejores son las derivadas de los jefes más poderosos.

ESPADA Y ESCUDO



ES LA OPCIÓN MÁS ÁGIL y acertada si se es principiante en la saga. Permite ataques muy rápidos que se pueden combinar con múltiples movimientos evasivos.

ES LA ÚNICA ARMA con la que es posible utilizar items mientras está desenvainada. El contrapunto es su poco poder de ataque (entre 100 y 300, más o menos), un lastre contra los jefes más avanzados.

GRAN ESPADA



SU PODER no tiene parangón entre el resto de espadas. Permite asestar golpes fuertes y recargados, además de dar protección mientras está desenfundada.

SU PROBLEMA es que ralentiza los movimientos de manera considerable. Aún así, es la opción preferida de muchos fans de la saga, ya que su ataque puede estar entre los 300 y los 1100.

HACHA ESPADA



DOS ARMAS EN UNA. Ya se use el hacha o la espada, entre las que se puede cambiar indistintamente, el resultado es una lluvia de golpes encadenados de mucho cuidado.

PARA DESBLOQUEARLA hay que superar la misión "Investigación del accidente", en la que hay que cazar un Gobul. Su fuerza oscila entre los 550 y los 1000 puntos.

ESPADA LARGA



UN SABLE SAMURÁI que cuenta con una barra de recarga. Al encadenar varios golpes se puede desatar un poder espiritual con el que descargar una lluvia de sablazos sobre los enemigos.

NO PERMITE BLOQUEAR y su capacidad varía entre los 350 y los 700 puntos de ataque. Se desbloquea tras superar algunas misiones de cuatro estrellas.

BALLESTA



EN EL COOPERATIVO es donde da lo mejor de sí. Se pueden hacer mezclas de distinto peso con sus tres partes: cañón, estructura y culata. Su mayor hándicap es la recarga.

LA VISTA EN PRIMERA PERSONA permite apuntar a los blancos con mayor facilidad. Su poder oscila entre 100 y 400 y permite usar municiones de apoyo sobre el grupo.

LANZA



ES CASI TAN ÁGIL como la espada con escudo, y tiene la ventaja de que permite moverse libremente mientras se usa su gran escudo como cobertura, aunque es lenta para esquivar.

ES UN ARMA INTERMEDIA entre la rapidez de golpes y el poder de los mismos. Cuenta con un ataque físico que puede oscilar entre los 150 y los 500 puntos.

MARTILLO



EL ARMA MÁS BRUTA, sin duda. Sus poderosos golpes pueden derribar a los enemigos, en especial su ataque cargado, que consume resistencia mientras se llena.

LA FALTA DE DEFENSA es su único pero, aunque mientras se carga el ataque fuerte permite trotar para esquivar. Su poder se mueve entre los 300 y los 1150 puntos.

LA AYUDA DE UN ACOMPAÑANTE

Shakalaka es un personaje que nos acompaña casi desde el comienzo de la aventura, prestando su inestimable ayuda.

CHA-CHA ES UN PEQUEÑO SER que nos sigue en el modo offline. No sólo ataca y distrae a los enemigos, sino que también cura estados elementales y mejora nuestras parámetros merced a las cuatro danzas que puede realizar. Lo conseguimos al superar la misión urgente "¡Salvación de Shakalaka!" y podemos elegir entre llevarlo o no.

VA SUBIENDO DE NIVEL según luchamos, igual que las siete máscaras que se le pueden conseguir a lo largo de la aventura. La última de ellas, la antigua, se obtiene casi al final de la aventura, en la cascada de la granja, tras cumplir una petición del hijo del jefe de la aldea.



LAS MÁSCARAS tienen nombres como bellota, comilona o lámpara...



LAS DANZAS se logran con canjes del Argosy, igual que la máscara Felyne.



SUS ESTADÍSTICAS van mejorando. En las misiones podemos alimentarlo.



NOS DA OBJETOS cuando regresamos a la aldea y nos dirigimos a él.

Cómo moverse por los ecosistemas

Los mapeados principales de la aventura son cinco, a los que hay que añadir otros cinco que visitamos en momentos concretos, ya sea en la lucha final del offline, en el online o en el modo Arena. Aquí están sus características para conocerlos como la palma de la mano.



LOS ENTRESIJOS DEL TERRENO

Al salir en misión se nos transporta a un mapeado del que no se puede salir hasta dar por concluido el objetivo asignado o hasta que se fracasa o se abandona. Por ello, conviene ir equipado de antemano, sabiendo cuáles son las condiciones ambientales.

CADA PARAJE cuenta con sus propias criaturas endémicas. Algunas de ellas se repiten en distintas zonas, pero otras aparecen exclusivamente en un solo entorno. Esos monstruos suelen vagar libremente por todo el mapa, de modo que en más de una ocasión nos encontramos con visitas inesperadas que pueden complicarnos el objetivo de la misión, sobre todo si se juntan dos enemigos poderosos. Por otro lado, hay que ir equipado con bebidas frías o calientes para combatir las temperaturas extremas.

LOS ATAJOS permiten acortar terreno en determinados paisajes, yendo desde una zona a otra que, a priori, no parece anexa. Algunos se ven muy claramente en el mapa, pero otros hay que intuirlos o saber de su existencia, como los que a veces conectan el campamento base con otra zona. Hay que saber que esos atajos, por general, son sólo unidireccionales, pues se pueden usar en un sentido pero no en el otro.



DESCANSAR EN EL CAMPAMENTO repone salud y estados alterados.



EL CALOR Y EL FRÍO merman salud y resistencia respectivamente.



EL ANCIANO VEGETAL regala ítems muy útiles si vamos a visitarlo.



LOS RECURSOS varían según el mapa. Buscad hierbas y minerales.

ISLA DESIERTA - BOSQUE DE MOGA

EL PRIMER ESCENARIO DEL JUEGO es el que más hay que visitar. Al margen de las misiones principales, es el único mapa al que se puede ir en todo momento, saliendo por el este de la Aldea Moga. Así podemos cazar libremente cualquier criatura para convertirla en recursos con los que mejorar el poblado. Hablad con Junior para saber qué monstruos hay cada día.

SU DIMENSIÓN es bastante considerable, por lo que, a veces, se tarda mucho en ir de unas zonas a otras. Hay tanto zonas terrestres como de agua. Precisamente en estas últimas es muy frecuente la presencia del Lagiacrus, que también utiliza el área 12 para descansar cuando está a punto de expirar.

- **NÚMERO DE ZONAS:** 12
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** GRAN JAGGI, QURUPECO, LUDROTH REAL, LAGIACRUS, RATHIAN, RATHALOS Y DEVILJHO
- **ATAJOS:** DEL CAMPAMENTO BASE AL ÁREA 9
- **LOCALIZACIÓN DEL ANCIANO VEGETAL:** ÁREA 4



LA ISLA combina zonas herbosas con una playa y el inicio del océano.



LA ANTORCHA ayuda a iluminar la guarida Felyne, situada en el área 4.



LLANOS ARENOSOS

EL DÍA Y LA NOCHE condicionan las misiones, ya que la temperatura es extrema en las zonas más áridas. Si brilla el sol hay que tener bebida fría, porque si no la barra de salud se consume poco a poco. Si, por contra, las estrellas cubren el cielo, hay que usar bebida caliente para que el frío no se cebe con la barra de resistencia.

LAS ZONAS ARENOSAS son el hábitat propicio para algunas especies que se esconden bajo ellas. Los Delex son pequeños tiburones que se mueven en bancos, mientras que el Barroth y el Diablos son dos de los enemigos más brutos y violentos del juego.

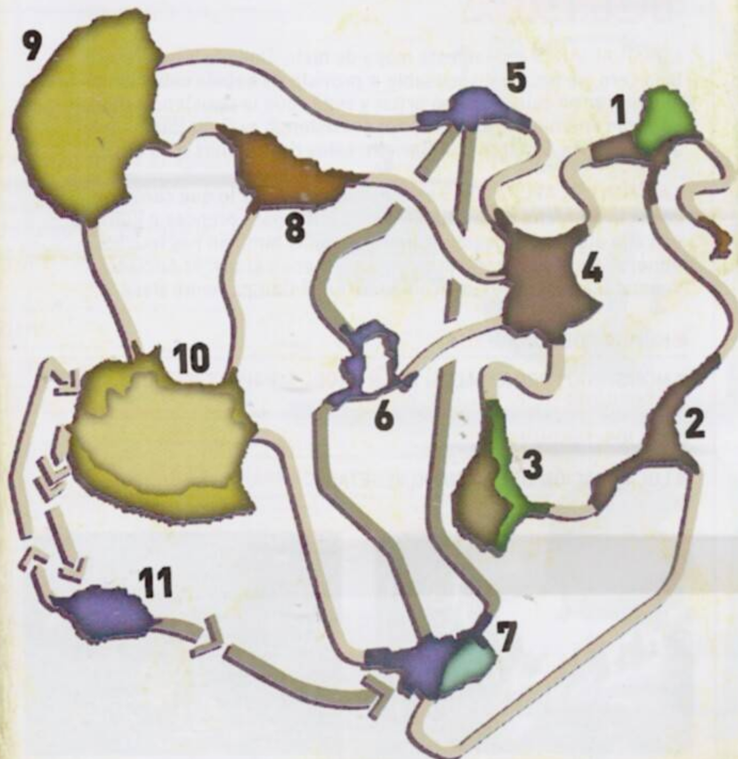
- **NÚMERO DE ZONAS:** 11
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** GRAN JAGGI, QURUPECO, BARROTH, RATHIAN, DIABLOS Y DEVILJHO
- **ATAJOS:** DEL CAMPAMENTO BASE AL ÁREA 7
- **LOCALIZACIÓN DEL ANCIANO VEGETAL:** CAMPAMENTO BASE



LA ARIDEZ es la nota predominante en este escenario de clima extremo.



LA BEBIDA previene el calor o el frío, según la misión sea de día o de noche.



BOSQUE INUNDADO

ESTA JUNGLA CARGADA DE HUMEDAD es el hábitat natural de buena parte de los leviatanes del juego. Muchas de las áreas combinan porciones de tierra con zonas acuáticas, de ahí la presencia de ese tipo de enemigos. Cuando vayáis en busca de los regalos del Anciano Vegetal, tened en cuenta que está sobre la cascada de la zona 6, solo accesible desde el área 4.

EL GOBUL sólo aparece en este ecosistema y es uno de los retos más originales. A veces hay que buscar sus bigotes, camuflados entre las algas del fondo marino, e incluso se le puede pescar para sacarlo a tierra con una rana como cebo (buscadlas el área 2).

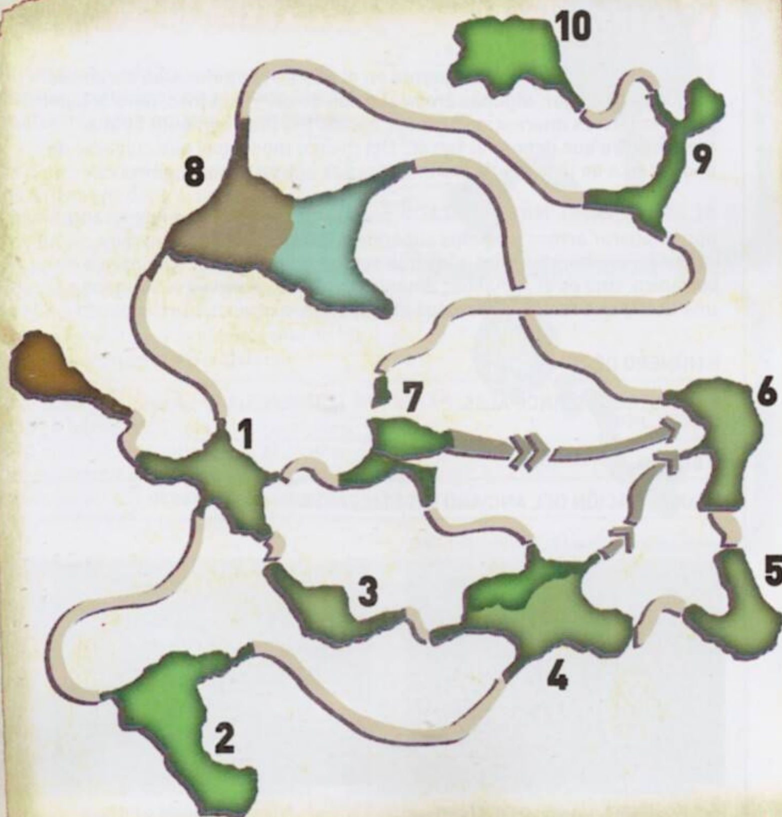
- **NÚMERO DE ZONAS:** 10
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** LUDROTH REAL, GOBUL, LAGIACRUS, RATHIAN Y DEVILJHO
- **ATAJOS:** DEL CAMPAMENTO BASE AL ÁREA 6
- **LOCALIZACIÓN DEL ANCIANO VEGETAL:** ÁREA 6 (IR DESDE LA 4)



EL AGUA forma cortinas en este lugar tropical, pero no afecta al personaje.



USAR UNA RANA saca a tierra al Gobul y facilita mucho el combate.



MAPAS

TUNDRA

LOS GLACIARES rodean este mapa de hielo. Dada la temperatura bajo cero, se hace indispensable ir provisto de bebida caliente con la que entrar en calor para no tiritar y evitar que la resistencia merme. Hay tres enemigos exclusivos del ecosistema: èl Gran Baggi (muy asequible), el Gigginox y el Barioth, estos dos últimos más duros.

LAS ZONAS CAVERNOSAS son muy oscuras, por lo que conviene coger la antorcha de la caja de suministros para prender e iluminar con ella algunos pedestales. En esas zonas también hay mucho mineral. Es el escenario principal con menos áreas. Al Anciano Vegetal buscadlo bajo un acantilado, en el Campamento Base.

- NÚMERO DE ZONAS: 7
- MONSTRUOS PRINCIPALES: GRAN BAGGI, GIGGINOX, BARIOTH Y DEVILJHO
- ATAJOS: NINGUNO
- LOCALIZACIÓN DEL ANCIANO VEGETAL: CAMPAMENTO BASE


EL HIELO domina un panorama en el que la vegetación no es muy abudante.


UNA ANTORCHA es conveniente para ver en la oscuridad de las cavernas.



VOLCÁN

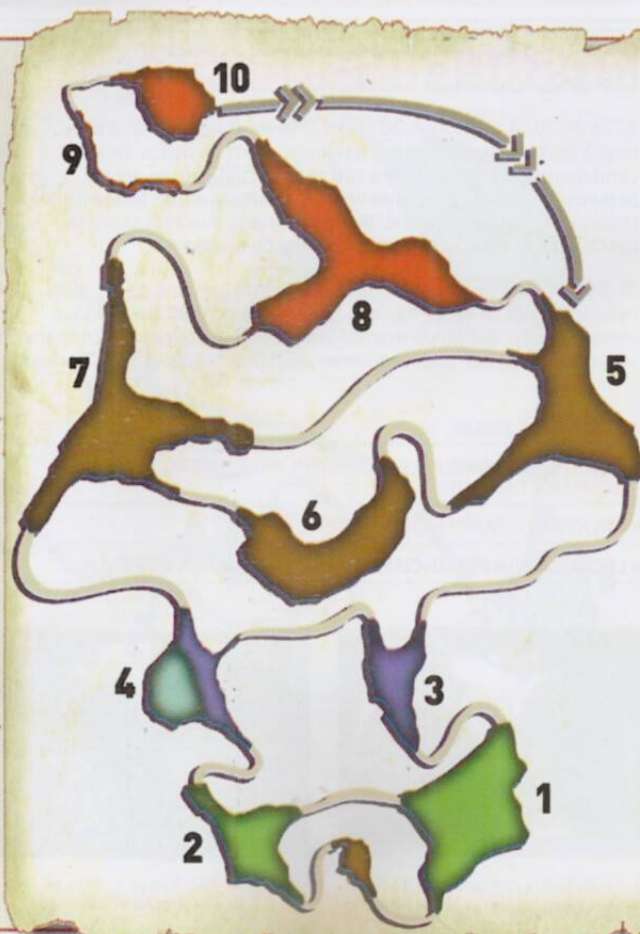
EL CALOR MÁS INFERNAL aguarda en el que es el último gran escenario del juego. Al llegar, algunas áreas aún son de corte boscoso, pero al subir por la ladera es imprescindible usar bebida fría para combatir la alta temperatura que genera el volcán. Del mismo modo, hay que cuidarse de andar cerca de la lava y de los Uroktor, que emergen como géiseres.

AL SER EL NIVEL MÁS AVANZADO, hay hierbas y minerales interesantes para elaborar armas y objetos superiores. La fauna local no es muy variada, pero hay dos jefes a los que solo se encuentra en este paraje volcánico. Uno es el Agnaktor, amante de la lava, y otro es el Uragaan, una bestia que realiza poderosos ataques con su mandíbula y rodando.

- NÚMERO DE ZONAS: 10
- MONSTRUOS PRINCIPALES: RATHALOS, AGNAKTOR, URAGAAN Y DEVILJHO
- ATAJOS: NINGUNO
- LOCALIZACIÓN DEL ANCIANO VEGETAL: ÁREA 9


EL FUEGO está a la orden del día en este paraje tan caluroso y salvaje.


REFRESCARSE con bebida o incluso con carne helada es imprescindible.



Escenarios de batalla

RUINAS SUBMARINAS


EL OXÍGENO es la clave en este mapa. Hay diversas burbujas desperdigadas por él.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL del offline se lleva a cabo en los pasillos subacuáticos de estas ruinas. El campamento base está en la Isla Desierta, pero hay que tirarse al agua, donde se encuentran tres zonas que hay que recorrer mientras se persigue al dragón Ceadeus. Hay que aprovechar las escasas burbujas de oxígeno y, en caso de morir, atajar desde el campamento hasta la zona 3.

- **NÚMERO DE ZONAS:** 3
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** CEADEUS
- **DISPONIBILIDAD:** SÓLO COMBATE FINAL OFFLINE

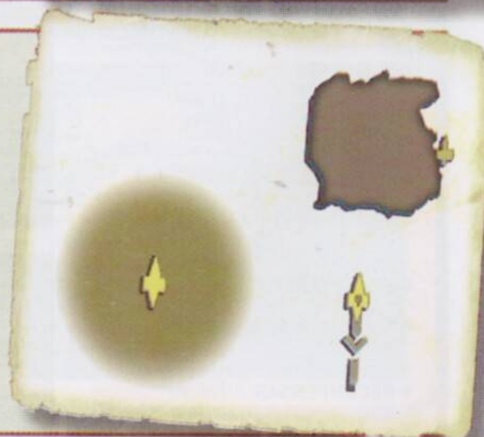


GRAN DESIERTO


EL BARCO cuenta con un cazadragones, un gong, un cañón, una ballesta y munición.

A TRAVÉS DE SUS ARENAS NADA JHEN MOHRAN, el enemigo más gigantesco del juego. En la primera parte vamos a bordo de un pequeño barco armado con todo lo necesario para un duro combate. Al lado del barco nadan el propio Jhen Mohran y decenas de Delex. Si caemos del barco, en seguida nos reenganchamos. En la segunda parte podemos bajar a la arena para golpear al enemigo.

- **NÚMERO DE ZONAS:** 2
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** JHEN MOHRAN
- **DISPONIBILIDAD:** SOLO ONLINE



LUGAR SAGRADO

LLEGAR AQUÍ significa que se está a las puertas de superar el último de los quest del modo online. Es casi como una continuación del volcán, pero con una única área en la que se centra la batalla contra el poderoso dragón Alatreon.



DOS FOSOS DE LAVA ocupan el centro del escenario, lo que limita muchos los movimientos. Hay un campamento base, pero sólo se puede regresar en caso de morir durante la lucha.

- **NÚMERO DE ZONAS:** 1
- **MONSTRUOS PRINCIPALES:** ALATREON
- **DISPONIBILIDAD:** SOLO ONLINE


EL CALOR obliga a disponer de bebida fría para combatirlo.


ALATREON aprovecha el reducido escenario en su favor.

EL MODO ARENA

Como un apartado independiente de la aventura principal, se pueden librar combates rápidos contra algunos jefes.

EL RING de estos combates es una auténtica ratonera. Una vez dentro, no se puede volver al campamento hasta morir, con el problema añadido de tener que afilar o recuperarse con los jefes a un par de metros del cazador. Hay dos arenas, una de tierra y otra de agua, según el tipo de monstruo de cada misión. Como personaje, hay que elegir a uno de los cuatro que vienen dados por defecto.

EL COOPERATIVO permite jugar a dos personas a pantalla partida. Los combates son diez en total. Los últimos de ellos son todo un infierno, con hasta tres monstruos sucesivos (el último desafío incluye un Barroth, un Barioth y un Rathalos).







EL PERSONAJE Y LOS ÍTEMS vienen ya dados, así que no podéis usar al vuestro.


A PANTALLA PARTIDA se reduce algo la encerrona que suponen estos combates.

Manual de estrategias

Los dieciocho jefazos son un desafío incluso para el cazador más experimentado. Pero aquí os contamos de qué pie cojea cada uno para que podáis darles su medicina.



GRAN JAGGI

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN PÁJARO
- **ELEMENTO:** NINGUNO
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, LLANOS ARENOSOS
- **TAMAÑO:** 8,4 - 11,49 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** CRESTA
- **VULNERABLE A:** FUEGO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** NINGUNO
- **RECOMPENSAS:** ADORNO REAL, ESCAMA, GARRA, GARRA AVE WYVERN, GEMA AVE WYVERN, LÁGRIMA WYVERN, LANZAGRITOS, PIEL





EL MACHO ALFA DE LOS JAGGI es la primera piedra de toque para ir conociendo cómo se las gastan las bestias de «Monster Hunter». Aunque os pille de nuevas, apenas entraña dificultad.

SU AULLIDO le sirve para convocar a numerosos Jaggis y Jaggias que se unen a la batalla. No os molestéis en matarlos. De hecho, hacen que el combate se vuelva un poco más loco e incluso se ataquen entre ellos. El ataque más peligroso del Gran Jaggi es su placaje con la cadera, bastante contundente si no se esquiva o no se mantiene la guardia. Justo cuando esté parado o no esté haciendo ese ataque, aprovechad para molerlo a golpes.

AL SER EL PRIMER ENEMIGO SERIO, sus rutinas permiten aprender la lección de que, cuando un monstruo cojea ostensiblemente, es porque está a punto de morir. No lo perdáis de vista cuando eso suceda, porque intentará irse a dormir o a comer huesos. Dadle un poco más y será la primera caza.

QURUPECO

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN PÁJARO
- **ELEMENTO:** FUEGO
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, LLANOS ARENOSOS
- **TAMAÑO:** 7,72 - 10,24 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** PICO, SÍLEX
- **VULNERABLE A:** HIELO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** DEFENSA BAJA
- **RECOMPENSAS:** ALA, ESCAMA, HUESO MONSTRUO MEDIANO, LÁGRIMA WYVERN, LANZAGRITOS, PEDERNAL, PICO EXTRAÑO, PICO INCREÍBLE, PIEDRA WYVERN, PLUMA, PLUMA VIVA





ESTE PÁJARO DE COLORES es todo un impostor, ya que sus cuerdas vocales le permiten imitar sonidos de otras especies para que acudan en su ayuda. Si veis que la bolsa de su pecho se hincha, intentad evitarlo. A veces solo llama a Jaggis y Melinx, pero también puede invocar a criaturas como el Gran Jaggi o la Rathian. En el primer caso, un Jaggi puede ayudarnos, porque el propio Qurupeco puede liarse y atacarle a él. Pero si invoca una Rathian, se vuelve muy difícil. Come peces de charcas para recuperarse.

EL PEDERNAL de sus alas le permite generar chispas, pero es fácil de esquivar, ya que es un ataque que se ve venir cuando lo está cargando, igual que las mucosas que lanza, que reducen la defensa. También hace ataques de 360º y danza, para aumentar su defensa y su ataque. Por lo general, es posible atacarle de cerca, salvo cuando se revuelve.



LUDROTH REAL



FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** LEVIATÁN
- **ELEMENTO:** AGUA
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, BOSQUE INUNDADO
- **TAMAÑO:** 13,9 - 19 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLA, MELENA
- **VULNERABLE A:** FUEGO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** EMPAPAMIENTO
- **RECOMPENSAS:** COLA, CRESTA, ESCAMA, ESPONJA CALIDAD, EXTRACTO PODER, GARRA, LÁGRIMA WYVERN, PIEDRA WYVERN, PIEL ESPONJA

ESTE LEVIATÁN se desenvuelve tanto en el agua como en la tierra, gracias a la melena de alrededor de su cuello, que actúa como una esponja. Cuando se le seca, vuelve al agua para regenerarla, por lo que sólo habita cerca de las zonas acuáticas.

ESCUPE BOLAS DE AGUA y se sirve de la ayuda de Ludroths comunes, que dificultan algo el combate. Su ataque más peligroso consiste en revolcarse hacia los costados, así que lo más adecuado es atacarle por la retaguardia o, en su defecto, de cara, aunque ahí puede atropellarnos. En el agua se dedica a agitarse.

SE LE PUEDE CORTAR LA COLA, algo muy habitual entre los monstruos posteriores. Si lo lográis, no hay que olvidar despedazarla para obtener la recompensa.





BARROTH



FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN BRUTO
- **ELEMENTO:** NINGUNO
- **ECOSISTEMAS:** LLANOS ARENOSOS
- **TAMAÑO:** 12,66 - 17,44 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** CABEZA, COLA, GARRAS
- **VULNERABLE A:** AGUA (CUBIERTO DE BARRO), FUEGO (SIN BARRO)
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** BARRO
- **RECOMPENSAS:** BARRO FÉRTIL, CAPARAZÓN, COLA, CONCHA, CUERO CABELLUDO, GARRA, LÁGRIMA WYVERN, LOMO, PIEDRA WYVERN

LA PRIMERA MUESTRA de lo feroces que pueden ser los jefes es esta mole de escamas. Puede meterse bajo tierra para trasladarse a otras zonas y revolcarse por el suelo para cubrir su cuerpo de barro y combatir el calor.

USA LA FUERZA BRUTA PARA ATACAR, en especial la embestida, si bien ésta se vuelve más lenta y fácil de esquivar al mermar su salud. También golpea con su potente cola y se sacude el barro de encima en forma de piedras que pueden atraparnos. SIn embargo, no os golpearán si os colocáis justo debajo de él, un buen momento para atacar. Si os atrapan, acercaos a Cha-Cha para que os las quite.

USA LA EMBESTIDA para tumbar pilares y alimentarse con los nidos de larvas que encuentra en algunos montículos. Tened paciencia, porque, si os atropella, os dejará secos.





GOBUL



FICHA TÉCNICA

- TIPO: LEVIATÁN
- ELEMENTO: NINGUNO
- ECOSISTEMAS: BOSQUE INUNDADO
- TAMAÑO: 17,06 - 23,32 METROS
- PARTES DESTRUIBLES: COLA, BIGOTES, FAROL
- VULNERABLE A: FUEGO, TRUENO
- ESTADOS QUE INFLIGE: ATURDIMIENTO, PARÁLISIS
- RECOMPENSAS: ALETA, BIGOTES, BOLSA PARÁLISIS, FAROL, LÁGRIMA WYVERN, PIEDRA WYVERN, PIEL, PÚA

ESTA RAYA es uno de los jefes más originales. Suele estar en el agua, donde resulta peligroso, ya que puede aspirar y morder, además de atacar con los pinchos de su espalda. Al aspirar se queda clavado en el fondo, un buen momento para atizarle.

SE LE PUEDE PESCAR CON UNA RANA para sacarlo fuera del agua, donde es más patoso. Para haceros con una rana, id al área 2 del Bosque Inundado. Fuera del agua se mueve de manera similar al Ludroth Real, aunque con el añadido de un farol luminiscente que puede aturdir. Cuidado también con sus coletazos, que provocan parálisis temporalmente.

SE ESCONDE BAJO TIERRA a la mínima. Si lo hace en el agua y no vuelve a salir, buscad en el fondo los bigotes de debajo de su boca, que trata de hacer pasar por plantas, y cortádselos.





GRAN BAGGI

FICHA TÉCNICA

- TIPO: WYVERN
- ELEMENTO: NINGUNO
- ECOSISTEMAS: TUNDRA
- TAMAÑO: 8,39 - 14,36 METROS
- PARTES DESTRUIBLES: CRESTA
- VULNERABLE A: FUEGO
- ESTADOS QUE INFLIGE: SUEÑO
- RECOMPENSAS: BOLSA DE COMA, BOLSA SOMNÍFERA, CRESTA LÍDER, ESCAMA, GARRA, GARRA AVE WYVERN, GEMA AVE WYVERN, LÁGRIMA WYVERN, PIEL





ESTE PARIENTE DEL JAGGI es una perita en dulce a la altura del juego en que aparece por primera vez. Es exclusivo de la tundra y su dinámica de ataque es casi idéntica a la del Gran Jaggi, con el placaje de cadera que usa para derribar al cazador.

ESCUPE BOLAS QUE INDUCEN EL SUEÑO, algo que también pueden hacer los Baggis pequeños a los que invoca con sus aullidos. Sin embargo, a veces estos son más una molestia para él que para nosotros.

SE TRATA DE UN JEFE BASTANTE SENCILLO, excepto cuando el Gigginox decide unirse a la fiesta. Cuando se mueve a zonas cavernosas, es fácil distinguirle entre las sombras gracias al brillo amarillento de sus ojos. Haced lo mismo que con el Gran Jaggi, esquivad mucho y asestadle lluvias de golpes.



LAGIACRUS

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** LEVIATÁN
- **ELEMENTO:** TRUENO
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, BOSQUE INUNDADO
- **TAMAÑO:** 23,57 - 32,84 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLA, CUERNOS, ESPINA DORSAL, GARRAS, PECHO
- **VULNERABLE A:** FUEGO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** DESCARGA
- **RECOMPENSAS:** COLA, CONCHA CHOQUE, CUERNO, ESCAMA, GARRA, GARRA WYVERN, HUESO MONSTRUO GRANDE, LÁGRIMA WYVERN, PIEL, PLACA, ZAFIRO

EL REY DE LOS MARES es uno de los más temidos en Aldea Moga. Es bastante rápido y actúa tanto en el mar, donde puede derribar estructuras de piedra, como en la tierra.

LAS PÚAS DE SU ESPALDA le sirven para proyectar ataques eléctricos. También ataca mucho embistiendo o agitándose sobre sí mismo. En este último caso, a veces es posible evitar el golpe si estamos muy pegados a él, pero lo mejor es mantenerse ligeramente alejados.

MIENTRAS NADA, lo mejor es herirle en el pecho o por la espalda, alejándose cuando se electrifica. Cuando sale a tierra intenta aplastarnos si estamos de frente, por lo que conviene atacarle desde los lados.





RATHIAN

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN VOLADOR
- **ELEMENTO:** FUEGO
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, LLANOS ARENOSOS, BOSQUE INUNDADO
- **TAMAÑO:** 11,51 - 23,03
- **PARTES DESTRUIBLES:** ALAS, CABEZA, COLA
- **VULNERABLE A:** DRAGÓN, TRUENO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** FUEGO, VENENO
- **RECOMPENSAS:** BOLSA DE LLAMA, BOLSA INFERNAL, CAPARAZÓN, CINCHA, COLA WYVERN FUEGO, CONCHA, ESCAMA, GARRA WYVERN, GARRA WYVERN FUEGO, LÁGRIMA WYVERN, MÉDULA WYVERN FUEGO, PLACA, PÚA, RUBÍ

LA REINA DE LOS WYVERNS, igual que luego el Rathalos, es uno de los enemigos más difíciles. Lucha mucho en tierra y hace ataques de todo tipo: bolas de fuego, coletazos que envenenan, atrapar con sus garras... en definitiva, todo un infierno.

AL LEVANTAR EL VUELO siempre bloquea los ataques, pero no hay que desesperarse. Conviene llevar muchos antídotos para cada vez que caemos en estado veneno (mezclad hierba antídoto y seta azul o compradlos en la tienda).

LO MEJOR ES ATACARLE A LAS PATAS para prevenir gran parte de sus múltiples ataques, o desde atrás, aunque hay que tener cuidado con el veneno de la cola. Esquivar no está de más.







GIGGINOX

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN VOLADOR
- **ELEMENTO:** VENENO
- **ECOSISTEMAS:** TUNDRA
- **TAMAÑO:** 10,04 - 12,66 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLA, CUERPO
- **VULNERABLE A:** FUEGO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** VENENO
- **RECOMPENSAS:** BOLSA DE TOXINAS, BOLSA DE VENENO, EXTRACTO PÁLIDO, FAUCES TEMIBLES, GARRA TURBADORA, LÁGRIMA WYVERN, PIEDRA WYVERN, PIEL BLANDA, PIEL EXTRAÑA

ESTE HORRIPILANTE SER habita en las zonas cavernosas de la Tundra porque odia el fuego. Así, no olvidéis coger la antorcha de la caja de suministros para iluminar la estancia, porque de lo contrario no veréis casi nada entre la profunda oscuridad. Puede llegar a salir a zonas con luz, pero no es su comportamiento más habitual.

SU MAYOR ARMA es envenenar continuamente con sus ataques, en especial con los "planchazos" que ejecuta con la parte superior de su cuerpo, que generan una nube tóxica alrededor. No olvidéis, por tanto, ir bien provistos de antídotos para curaros.

SE CUELGA DEL TECHO a menudo, desde donde nos puede succionar y quitarnos una buena parte de la barra de salud. Además, pone huevos con pequeños Giggi que se abalanzan y también envenenan. Cuando está débil, acude a comer huesos. Tomaos el combate con mucha calma, guardándole las distancias cuando veáis que va a usar su ponzoña.





RATHALOS

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN VOLADOR
- **ELEMENTO:** FUEGO
- **ECOSISTEMAS:** ISLA DESIERTA, VOLCÁN
- **TAMAÑO:** 11,40 - 22,48
- **PARTES DESTRUIBLES:** CABEZA, COLA, ALAS
- **VULNERABLE A:** DRAGÓN, HIELO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** FUEGO, VENENO
- **RECOMPENSAS:** BOLSA DE LLAMA, BOLSA INFERNAL, CAPARAZÓN, CINCHA, COLA, COLA WYVERN FUEGO, CONCHA, ESCAMA, GARRA WYVERN, GARRA WYVERN FUEGO, LÁGRIMA WYVERN, MÉDULA WYVERN FUEGO, PLACA, RUBÍ





SIMILAR A LA RATHIAN EN SUS MOVIMIENTOS, el Rey de los Wyverns es un jefe duro de roer. Pelea más en el aire que su hembra, pero es igual de poderoso y rápido. Sus ataques lanzándose en picado son muy frecuentes, igual que el lanzamiento de bolas de fuego y los coletazos.

SUS GARRAS CONTIENEN VENENO, por lo que conviene llevar antídotos, aunque abusa menos de este recurso que la Rathian. También puede atrapar al cazador entre sus pezuñas y quitarle buena parte de su barra de salud.

SU VITALIDAD es considerable y, además, puede recuperarse cazando, por lo que conviene "recetarle" algún arma avanzada. Si ya habéis podido con la Rathian, este amigo suyo es casi un más de lo mismo. Aprovechad cuando baje a tierra y justo deje de aletear, el momento propicio para atacar entre las patas.



BARIOTH



FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN VOLADOR
- **ELEMENTO:** HIELO
- **ECOSISTEMAS:** TUNDRA
- **TAMAÑO:** 16,75 - 21,13 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** ALAS, COLA, COLMILLOS
- **VULNERABLE A:** FUEGO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** MUÑECO DE NIEVE
- **RECOMPENSAS:** BOLSA CONGELANTE, BOLSA HELADA, CAPARAZÓN, COLA, COLMILLOS ÁMBAR, CONCHA, GARRA, LÁGRIMA WYVERN, PIEDRA WYVERN, PIEL, PÚA

ESTE DIENTES DE SABLE es el enemigo más veloz y ágil de todo el juego. Tiene la capacidad de volar, pero se mantiene mucho en tierra, donde da saltos una y otra vez. Arrancarle las garras facilita la labor, ya que pierde capacidad para anclarse al hielo.



PUEDE LANZAR BOLAS DE HIELO y remolinos que nos ralentizan temporalmente al convertirnos en muñecos de nieve. Es tremendamente violento y se revuelve continuamente con golpes de cola. Huye a cazar cuando pierde vitalidad, así que no hay que perderle de vista. Si, por el contrario, huye a descansar al área 6 de la Tundra, fijaos en que, para llegar al montículo donde se apoya, hay que trepar por una pequeña pared de hielo con entrantes y salientes.



SI SE ADENTRA EN ZONAS CAVERNOSAS, no es difícil distinguirle, ya que sus ojos tienen un brillo azul que la oscuridad no logra ocultar. La lucha contra él es un desafío por su gran agilidad, así que preparaos bien.

DIABLOS

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN BRUTO
- **ELEMENTO:** NINGUNO
- **ECOSISTEMAS:** LLANOS ARENOSOS
- **TAMAÑO:** 18,93 - 29,90 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLA, CUERNOS
- **VULNERABLE A:** HIELO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** NINGUNO
- **RECOMPENSAS:** CAJA COLA, CAPARAZÓN, COLMILLO DE BLOS, CONCHA, CUERNO MAJESTUOSO, CUERNO RETORCIDO, CUERNO SÓLIDO, LÁGRIMA WYVERN, MÉDULA, PIEDRA WYVERN, TÓRAX

ESTA ESPECIE DE BÚFALO ROCOSO hace gala de una enorme brutalidad. Su cabeza y su cola son sus principales herramientas de ataque, de las que conviene cuidarse mucho, sobre todo cuando está débil, ya que en ese momento se vuelve muy agresivo.



PUEDE ESCONDERSE BAJO TIERRA para salir a los pocos segundos, bien desde debajo o bien con continuas entradas y salidas en forma de salto. No deja rastro visible y no se sabe por dónde va a salir, así que lo mejor es no dejar de moverse. Además, usa ese mismo recurso para cambiar de área.

LA EMBESTIDA es otro de sus movimientos predilectos, similar al Barroth. Además, come cactus para recuperarse.







AGNAKTOR

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** LEVIATÁN
- **ELEMENTO:** FUEGO
- **ECOSISTEMAS:** VOLCÁN
- **TAMAÑO:** 24,43 - 33,39 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** ALETA, CABEZA, COLA, GARRAS, PECHO
- **VULNERABLE A:** AGUA
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** FUEGO
- **RECOMPENSAS:** ALETA, CAPARAZÓN, COLA, CONCHA, ESCAMA, GARRA, HUESO MONSTRUO GRANDE, LÁGRIMA WYVERN, PICO, PIEDRA FUEGO, PIEDRA LAVA, PIEDRA WYVERN, PIEL

ESTE RÁPIDO LEVIATÁN anida en las zonas de lava del volcán, algo que le da ventaja, ya que no podemos alcanzarle si está nadando en ese mar de fuego. Sus movimientos son muy similares a los del Lagiacrus, aunque limitados al ámbito terrestre. Se mete debajo del suelo para atacar y no se sabe por dónde va a salir, ante lo cual conviene correr.

SU RAYO de lava puede quemar, pero es bastante predecible y fácil de esquivar. La embestida con el costado, los "planchazos" y los coletazos son un arma recurrente, a lo que se añade la ayuda de los Rhenoplos y Uroktor, que suelen molestarnos.

SU CUERPO SE RECUBRE DE LAVA que se le solidifica encima. Atacad cuando esté cubierto de fuego, pues eso lo hace más "blando", particularmente en el pecho. Se le puede golpear con facilidad, pero su vitalidad es bastante elevada.





URAGAAN

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** WYVERN BRUTO
- **ELEMENTO:** FUEGO
- **ECOSISTEMAS:** VOLCÁN
- **TAMAÑO:** 18,81 - 25,71 METROS
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLA, MANDÍBULA
- **VULNERABLE A:** AGUA
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** FUEGO, SUEÑO
- **RECOMPENSAS:** CAPARAZÓN, CONCHA, ESCAMA, LÁGRIMA WYVERN, MANDÍBULA, MÉDULA, PLACA, RUBÍ

ESTA MOLE DE ROCA habita en el volcán y emplea su poderosa mandíbula para atacar de frente y generar ondas de impacto. A veces lanza a su alrededor nubes que pueden quemar o dormir, según el caso.

SU COLA también es muy poderosa y deja por el camino pequeñas piedras explosivas que revienta con su barbilla. Otro de sus ataques favoritos es convertirse en rueda para atropellar a la presa.

LA LENTITUD DE SUS MOVIMIENTOS convierte a este monstruo en un blanco fácil. Tiene mucha vitalidad, pero a las alturas de juego en que aparece es muy asequible. Aún así, vigiladle, porque come rocas para recuperarse de los esfuerzos.







CEADEUS

FICHA TÉCNICA

- TIPO: DRAGÓN
- ELEMENTO: AGUA, DRAGÓN
- ECOSISTEMAS: RUINAS SUBMARINAS
- TAMAÑO: DESCONOCIDO
- PARTES DESTRUIBLES: BARBA, COLA, LOMO
- VULNERABLE A: DRAGÓN
- ESTADOS QUE INFLIGE: DRAGÓN, EMPAPAMIENTO
- RECOMPENSAS: COLA, CUERNO, ESCAMA, GEMA PROFUNDA, ÓRGANO LUMINOSO, PELAJE, PIEL







ESTE DRAGÓN SUBMARINO es el jefe final del modo offline. Hay que perseguirle a través de unas ruinas acuáticas en las que se adentra poco a poco.

SE MUESTRA PASIVO durante la mayor parte del combate, más allá de algunos coletazos y del aliento que lanza, aunque puede inducir el estado dragón y reducir peligrosamente la afinidad con el arma.

AGUANTA MUCHO y la misión sólo dura 30 minutos. Lo bueno es que no hace falta matarlo, sino que basta con herirle alguna parte para que huya. Otra ventaja es que, cada vez que se accede a la misión, nos lo encontramos en el estado en que lo dejamos la vez anterior.

DEVILJHO

FICHA TÉCNICA

- TIPO: WYVERN BRUTO
- ELEMENTO: DRAGÓN
- ECOSISTEMAS: ISLA DESIERTA, LLANOS ARENOSOS, BOSQUE INUNDADO, TUNDRA, VOLCÁN
- TAMAÑO: 18,23 - 26,22 METROS
- PARTES DESTRUIBLES: CABEZA, COLA
- VULNERABLE A: DRAGÓN, TRUENO
- ESTADOS QUE INFLIGE: DEFENSA BAJA, DRAGÓN
- RECOMPENSAS: COLA, COLMILLO, CUERO CABELLUDO, ESCAMA, GARRA, GEMA, LÁGRIMA WYVERN, PIEL





ESTA ESPECIE DE COCODRILO es uno de los jefes más poderosos de todo el juego. Pese a su gran tamaño, es rápido y sus acometidas con la mandíbula, la cola o su placaje lateral quitan muchísima vitalidad.

CUANDO ESTÁ FURIOSO lanza una rayo de elemento dragón que reduce la afinidad con el arma, por lo que hay que esquivarlo a toda costa. Al ser tan grande, necesita comer a menudo, lo que se puede aprovechar para intentar colarle carne contaminada.

PUEDE LANZAR PEDRUSCOS, así como dar saltos muy ágiles. Es exclusivo del modo online, así que conviene organizarse bien con tres amigos. Difícil es decir poco.



JHEN MOHRAN

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** DRAGÓN
- **ELEMENTO:** DRAGÓN
- **ECOSISTEMAS:** GRAN DESIERTO
- **TAMAÑO:** DESCONOCIDO
- **PARTES DESTRUIBLES:** COLMILLOS, LOMO, PATAS
- **VULNERABLE A:** DRAGÓN, HIELO
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** ATURDIMIENTO
- **RECOMPENSAS:** ALETA DE CALIDAD, ALETA GRANDE, COLMILLO FUERTE, CONCHA, ESCAMA, GEMA DE TIERRA, MINERAL BATICITA, MINERAL PELAGICITA, SUJECIÓN, TRIPAS DE MONSTRUO

EL COMBATE MÁS PECULIAR tiene lugar a bordo de un barco al lado del cual nada esta bestia. En el navío contamos con material para zurrarle, aunque se puede subir a él y obtener pelagicita.

HAY QUE COLABORAR CON OTROS y centrarse en lanzar ballestas. Coged munición todo el rato y tiradla contra sus patas, sin fallar. Si os tira del barco, volved a subir. El problema no es morir, sino el poco tiempo. Cuando se ponga a proa, usad el cazadragones.

HAY UNA SEGUNDA PARTE en la que el monstruo camina hacia el barco. Seguid arponeándole. Si se acerca mucho, usad el gong para tumbarle. Volved a usar el cazadragones cuando esté operativo y, con suerte, acabaréis con él.





ALATREON

FICHA TÉCNICA

- **TIPO:** DRAGÓN
- **ELEMENTO:** AGUA, DRAGÓN, FUEGO, HIELO, TRUENO
- **ECOSISTEMAS:** LUGAR SAGRADO
- **TAMAÑO:** DESCONOCIDO
- **PARTES DESTRUIBLES:** ALAS, COLA, CUERNOS, GARRAS
- **VULNERABLE A:** DRAGÓN (EN EL AIRE), HIELO (EN TIERRA)
- **ESTADOS QUE INFLIGE:** DESCARGA, DRAGÓN, FUEGO, MUÑECO DE NIEVE
- **RECOMPENSAS:** CINCHA, COLA, CORTACIELOS ROTO, ESCAMA, GARRA, GEMA CELESTE, PLACA, SANGRE DRAGÓN ANCIANO

EL MANDAMÁS FINAL DEL ONLINE conjuga todos los estados elementales posibles. Su embestida con efecto dragón es muy peligrosa, igual que su lluvia de carámbanos.

NO OLVIDÉIS LLEVAR BEBIDA FRÍA, ya que el combate empieza directamente en un escenario de lava, sin poder acceder a la caja de suministros. Él puede atravesar la lava, con el problema de que no hay lugar donde esconderse.

VUELA Y ARREMETE CON ALAS Y COLA de manera repetida. Para vencerle es imprescindible colaborar con otros y aprovechar cuando esté en tierra para atacarle todos juntos e intentar paralizarlo durante unos instantes. Id equipados hasta los dientes y no os desconcentréis jamás.







Los mejores apoyos para una buena caza

Además de tener el arma más mortífera de todas, hay que considerar cuáles son los mejores objetos y cómo llevarlos a nuestro bolsillo al menor coste posible. Una comilona antes de cazar también suele sentar de maravilla para potenciar las capacidades.



LOS RECURSOS DE MOGA

LA ISLA DESIERTA admite visitas aunque estemos fuera de misión. Allí es donde podemos cazar lo que nos plazca para convertir las presas en recursos, cuyos puntos son fundamentales para desarrollar los tres grandes servicios que presta la Aldea Moga.

LA GRANJA está a cargo de los simpáticos Felynes. Con el paso de las misiones, alberga hasta tres mininos que cultivan hierbas, setas, insectos o miel. Cada apartado tiene tres niveles de mejora, para lo cual hay que entregar ciertos objetos y puntos de recursos.

LA PESQUERÍA da la opción de enviar barcos a conseguir objetos a tres zonas: Costa de Moga, Aguas Oscuras e Isla Próxima. Además, también está el carguero Argosy, que puede hacer escalas en Reino Granja, Reino Caza y Reino Wyvern, para así canjear items raros.



EL MEJOR MOMENTO PARA COMPRAR OBJETOS es cuando el capitán del Argosy está en Aldea Moga, ya que los productos solo cuestan la mitad.



LA CANTINA

EL COCINERO GATUNO de la aldea hace unas comidas que pueden mejorar contundentemente los parámetros del personaje. Se puede pagar con dinero o con puntos de recurso, y es obligatorio echar mano de este "maitre" antes de las misiones más peliagudas.

LOS DOS INGREDIENTES MEZCLADOS aumentan o disminuyen indicadores como la salud, el oxígeno, la defensa, la resistencia o el poder de ataque. Estos varían en función de las combinaciones entre carne, pescado, cereales, verduras, lácteos y alcohol.

LAS HABILIDADES FELYNE son ayudas extra, como mejora de la puntería o de la capacidad para ejecutar golpes críticos. Dependen de si pedimos la comida guisada, frita, salteada o al vapor. Además, la probabilidad de lograr más sube si los ingredientes son frescos.



LAS COMBINACIONES son muy numerosas. Mezclar carne con carne sube la vitalidad, pero hay muchas posibilidades según lo que más convenga.

LOS OBJETOS DE USO MÁS COMÚN

NOMBRE	RAREZA	CÓMO OBTENERLO	DESCRIPCIÓN
Mapa	1	Caja de suministros	Permite ver la silueta de todas las áreas de un escenario.
Antorcha	1	Caja de suministros	Proyecta luz y sirve para encender postes en cavernas oscuras.
Primeros auxilios	1	Caja de suministros	Se nos dan tres al empezar cada misión. Tirad de ellos en primer lugar cuando tengáis que curaros, pues si no hay que devolverlos.
Ración	1	Caja de suministros	Se nos dan tres al empezar cada misión. Aumenta un poco la barra de resistencia al esfuerzo físico.
Piedra de afilar	1	Caja de suministros y tienda (30z)	Recupera el filo de las armas cuando se desgastan por su uso. A veces es preferible usarla antes de que la hoja llegue a mellarse.
Bola de pintura	1	Caja de suministros	Marca la posición de los enemigos en el mapa, algo necesario para conocer adónde huyen, especialmente cuando están débiles.
Suministro de oxígeno mini		Caja de suministros	También tiene una versión con más capacidad, pero con esta basta y sobra en las misiones en las que hay que sumergirse en algún punto.

RECURSOS Y AYUDAS

NOMBRE	RAREZA	CÓMO OBTENERLO	DESCRIPCIÓN
Hierba	1	Tienda (20z) y recolección	Recupera una cantidad pequeña de energía, pero se puede usar para hacer mezclas que merecen la pena.
Seta azul	1	Recolección en la Isla	Por sí sola no tiene utilidad, pero es muy útil para combinarla.
Miel	2	Recolección en la Isla y Cultivo en la Granja Felyne	No se puede tomar en este estado, pero, mezclada con una poción da lugar a las ya más potentes y efectivas megapociones.
Poción	1	Tienda (66z) y combinar (hierba + seta azul)	Recupera algo de vitalidad.
Megapoción	2	Combinar (poción + miel)	Recupera en torno a un tercio de la barra de vitalidad. No se puede comprar en la tienda, así que no dudéis en recolectar miel.
Antídoto	1	Tienda (60z) y combinar (hierba antídoto + seta azul)	Cura el estado veneno producido por monstruos como la Rathian, el Rathalos y el Gigginox.
Megazumo	4	Combinar (filete al punto + extracto de poder)	Bloquea el consumo de la barra de resistencia de tal modo que podemos atacar y correr sin preocuparnos por su reducción.
Psicosuero	2	Anciano Vegetal	Al tomarlo, aparecen marcados en el mapa los jefes finales que hay presentes en el escenario en cuestión.
Catalizador	2	Combinar (bicho amargo + miel)	Por sí solo no sirve, pero es uno de los ingredientes necesarios para potenciar el ataque y la defensa cuando sea necesario.
Droga demoníaca	5	Combinar (semilla de poder + catalizador)	Aumenta el poder de ataque.
Megadroga demoníaca	5	Combinar (droga demoníaca + extracto pálido)	Aumenta el poder de ataque en una proporción mayor a la de la droga demoníaca.
Flauta demonio	5	Combinar (hueso monstruo mediano + megadroga demoníaca)	Aumenta el poder de ataque, igual que la megadroga demoníaca, con la ventaja de que, en caso de jugar acompañados, también beneficia al resto de integrantes del equipo.
Piel armadura	5	Combinar (semilla armadura + Catalizador)	Aumenta la defensa.
Megapiel armadura	5	Combinar (piel armadura + extracto pálido)	Aumenta la defensa en una proporción mayor a la de la piel armadura.
Flauta armadura		Combinar (hueso monstruo mediano + megapiel armadura)	Aumenta la defensa, igual que la megapiel armadura, con la ventaja de que, en caso de jugar acompañados, también beneficia al resto de integrantes del equipo.
Carne	1	Cazar animales como el Aptonoth o el Popo	Se puede asar en la barbacoa para hacerla digerible y que suba la resistencia o contaminarla para usarla como cebo para monstruos.
Asador barbacoa	4	Tienda (560z)	Asa la carne para poder comerla. El momento justo de parar es cuando la música cesa y la carne cambia de color por segunda vez.
Bebida fría	1	Caja de suministros y tienda (300z)	En los escenarios con calor, previene que la salud se vea mermada.
Bebida caliente	1	Caja de suministros y tienda (200z)	En los escenarios con frío, reduce el exagerado consumo de stamina.
Picos	1-4	Tienda (60 o 160z) y combinar (hueso + mineral)	Una herramienta que extrae los minerales de los yacimientos de roca.
Minerales	1-5	Yacimientos	Pueden variar según el ecosistema y se usan para fabricar objetos.
Joyas	4-7	Forjar	Sirven como adornos de las armas y armaduras, mejorando diversos parámetros estadísticos.
Rana	2	Recolección en la Isla	Resulta útil como cebo de pesca contra el Gobul.
Munición de ballesta	1-5	Caja de suministros y tienda (precio variable)	La hay con diversas propiedades elementales según lo que precise el punto débil de los enemigos que tengamos que afrontar.
Herramienta trampa	3	Tienda (200z)	Es el recipiente necesario para hacer mezclas con las que lograr trampas que inmovilicen temporalmente a los enemigos.
Trampa escollo	4	Combinar (herramienta trampa + red)	Se activa cuando un monstruo camina sobre ella. Es útil para paralizarlos o capturarlos.
Barriles	1-5	Tienda (precio variable) y combinar	Se pueden comprar vacíos y prepararlos o adquirirlos ya como bombas de relojería para hacerlos estallar contra los rivales.
Guía organizador	4	Tienda (3000z, nunca reducible a la mitad)	Una revista sobre caza que permite ampliar la capacidad de la caja de objetos de la Aldea Moga.
Libro combos	4-5	Tienda (1000z, 3000z y 5000z) y canjes con el capitán del Argosy	Hay cinco volúmenes diferentes. Mejoran progresivamente la probabilidad de éxito al mezclar dos objetos. Sin ellos, muchas veces se acaban desperdiciando objetos, al fallar las mezclas.



MONSTER HUNTER 3 Tri
HOBBY CONSOLAS


HOBBY CONSOLAS
Wii
www.monsterhuntertri.es
16